STRIKE COMMANDER™ INSTALLATIONSANLEITUNG

Willkommen zu *Strike Commander*. In der folgenden Installationsanleitung finden Sie sowohl eine kurze Anleitung für die Spieler, die bereits mit dem Installationsprozeß vertraut sind, als auch eine detailliertere Anleitung, die Ihnen Schritt für Schritt bei der Installation des Spiels zur Seite steht. Sehen Sie bitte unter **Troubleshooting** nach, wenn Sie Probleme haben. Bitte nehmen Sie sich einen Augenblick Zeit und stellen Sie fest, ob Ihre Maschine auch wirklich den Systemanforderungen entspricht. Auf diese Weise können Sie Kompatibilitäts- und Speicherproblemen vorbeugen. Sie können die Installation selbstverständlich jederzeit abbrechen und neu beginnen!

Anmerkung: **ORIGIN Spiele unterstützen keine Datenkomprimierungsprogramme. Wir testen auch nicht die Kompatibilität unserer Spiele mit solchen Programmen.**

Wichtige Anmerkung

Bevor Sie mit der Installation von *Strike Commander* beginnen, sollten Sie Kopien Ihrèr Disketten anfertigen. (Tippen Sie dazu nach der DOS Eingabeaufforderung:

DISKCOPY (Ausgangslaufwerk): (Ziellaufwerk): [Enter].

(Dabei können Ausgangslaufwerk und Ziellaufwerk auch identisch sein,

z.B. DISKCOPY A: A: [Enter])

Bewahren Sie die Originaldisketten an einem sicheren Ort auf und benutzen Sie stattdessen Ihre Kopien, um das Spiel zu installieren.

SCHNELLE INSTALLATION

1. Schalten Sie Ihren Computer an und warten Sie auf die DOS Eingabeaufforderung.
2. Legen Sie Diskette 1 von *Strike Commander* in Ihr Diskettenlaufwerk ein.
3. Geben Sie den Namen dieses Diskettenlaufwerks ein (A: oder B:) und drücken Sie [Enter].
4. Tippen Sie INSTALL und drücken Sie die [Enter] Taste.
5. Folgen Sie dann den Anweisungen im Installationsprogramm.
6. Während des Installationsprozesses werden außerdem Mapdateien erstellt und abgespeichert. Aus diesem Grund müssen Sie sich eine Weile gedulden, bevor die Installation abgeschlossen ist. Sie können sich in dieser Zeit mit den Befehlen in der **Referenzkarte** oder der **Spielanleitung** vertraut machen.

Sehen Sie bitte unter **Installationsmenüs** nach, wenn Sie sich genauer informieren wollen.

SPEICHERANFORDERUNGEN

Wir empfehlen Ihnen zum Spielen von *Strike Commander* eine Speicherkapazität von mindestens 8 Megabytes: 4 Megabytes für das Spiel und mindestens 2 Megabytes für einen Laufwerkcache.

Ein System mit 4 Megabytes ist unbedingt erforderlich. Sie können ermitteln, über wieviel Speicherkapazität Ihr System verfügt, wenn Sie nach der DOS Eingabeaufforderung "MEM" tippen, Das Spiel benötigt 586K (600,000 Bytes) verfügbaren DOS Speicher (dritte Zeile der Nachricht, die nach der Eingabe MEM scheint) und 2.5 Megabytes erweiterten Arbeitsspeicher (EMS oder XMS). Unter verschiedenen Speicher-kapazitäten beginnen die Teilprogramme auszufallen:

- Unter 2.5 Megabytes fällt die Musik aus
- Unter 2.3 Megabytes fällt die digitalisierte Sprache aus
- Unter 2.2 Megabytes beginnen verschiedene Terraindetails auszufallen
- Unter 2.1 Megabytes läßt sich *Strike Commander* nicht mehr betreiben

HILFESTELLUNG WÄHREND DER INSTALLATION

Sie können während des Installationsprozesses jederzeit [F1] tippen, wenn Sie Hilfe bei der Installation benötigen.

INSTALLATIONSMENÜS

Der Installationsprozeß wird über Menüfenster gesteuert. Benutzen Sie die [↑] und [↓] Tasten, um die gewünschte Auswahl zu treffen und drücken Sie dann [Enter]. Sollte das Installationsprogramm ein Problem entdecken, das die Installation des Spiels verhindert (z.B. ungenügende Speicher-kapazität auf der Festplatte), bricht das Programm die Installation automatisch ab und teilt Ihnen mit, weshalb Sie Schwierigkeiten haben. Sie müssen das angegebene Problem zuerst beheben, um eine vollständige Installation erfolgreich durchführen zu können.

Hauptmenü

Nach einem einleitenden Fenster erscheint das Hauptmenü. Von hier aus können Sie eine Installationsoption wählen:

Installation des gesamten Spiels. Mit dieser Option können Sie das Spiel auf der gewünschten Festplatte oder dem von Ihnen angegebenen Festplattenbereich installieren.

Teilinstallation des Spiels. Mit dieser Option können Sie nur einen Teil des Spiels installieren, um Speicherplatz zu sparen. Eine solche Teilinstallation dauert nicht so lange und nimmt weniger Platz auf Ihrer Festplatte ein. Dafür müssen Sie sich nach jedem Spielabschnitt ein wenig gedulden, bis das Programm den gerade gespielten Teil abgespeichert und den nächsten Spielabschnitt vorbereitet hat.

Hardwarekonfiguration ändern. Wählen Sie diese Option des Installationsprogramms, wenn Sie die Hardwarekonfiguration Ihres Computers geändert haben, so daß *Strike Commander* die neue Konfiguration verwenden kann.

Wenn Sie die gewünschte Auswahl angegeben und ihre Richtigkeit bestätigt haben, ist der Installationsprozeß abgeschlossen und das Installationsprogramm wird automatisch beendet.

Installation abbrechen. Mit dieser Option können Sie den Installationsprozeß abbrechen. (Sie können auf die gleiche Weise auch zu anderen Zeitpunkten während des Installations-prozesses abbrechen.) Sie müssen Ihre Entscheidung immer bestätigen, so daß Sie sich leicht umentscheiden und mit der Installation fortfahren können.

Spezifikationen Ihres Computers

Wenn Sie die Installationsoption vom Hauptmenü gewählt haben, versucht das Installations-programm zunächst die genauen Einstellungen auf Ihrem Computer zu ermitteln. Diese erscheinen als vorgegebene Einstellungen auf der linken Seite Ihres Bildschirms. Wenn Sie diese Vorgaben ändern wollen, stehen Ihnen die folgenden Menüoptionen zur Verfügung (Antworten Sie NO auf die Frage "Are you satisfied with the current configuration?" ("Sind Sie mit dieser Konfiguration zufrieden?"), wenn Sie entsprechende Änderungen vornehmen wollen.):

Ausgangslaufwerk. Dabei sollte es sich um das Laufwerk (A: oder B:) handeln, in das Sie die *Strike Commander* Diskette 1 eingelegt haben.

Ziellaufwerk. Dabei sollte es sich um die Festplatte (oder den Speicherbereich) handeln, auf der Sie *Strike Commander* installieren. Sie benötigen mindestens 27MB Speicherplatz für eine Teilinstallation oder 35MB für eine Gesamtinstallation.

Zielverzeichnis. Wenn Sie *Strike Commander* in ein anderes Zielverzeichnis als das vorgegebene Verzeichnis (\SC) abspeichern wollen, wählen Sie NO und geben Sie den Namen des gewünschten Verzeichnisses ein. Wenn dieses Verzeichnis noch nicht existiert, wird es automatisch geschaffen.

Soundkarte. Sie werden eine Liste von möglichen Soundkarten aufgeführt sehen. Wählen Sie die Karte, die der in Ihrem Computer installierten Soundkarte am ähnlichsten ist. Wenn Sie z.B. ein Thunderboard besitzen, wählen Sie SOUND BLASTER. Sollten Sie Probleme mit der Installation haben, die auch durch die Hilfsoption während der Installation (F1) oder mit Hilfe dieser Installationsanleitung nicht behoben werden können, dann rufen Sie den ORIGIN Kunden-dienst an (siehe **Troubleshooting**).

Wenn Sie sich für eine Konfiguration entscheiden, die einen Sound Blaster oder eine kompatible Soundkarte einschließt, dann werden Sie um zusätzliche Information über die Karte gebeten. Die vom Installationsprogramm vorgegebenen Einstellungen sollten richtig sein, es sei denn, Sie haben diese Einstellungen selbst abgeändert. Mehr Informationen zu diesem Thema finden Sie in den folgenden Menüs:

I/O Anschlußstelle. Die vorgegebene Einstellung beträgt 220H. Sie können außerdem 210H, 230H, 240H, 250H und 260H wählen.

IRQ Einstellung. In diesem Menü können Sie sich für 3, 5 oder 7 entscheiden (7 ist die Vorgabe für Sound Blaster Karten).

Sehen Sie bitte in der Sound Blaster Literatur nach, wenn Sie mehr über diese Einstellungen erfahren wollen.

Spielinstallation (Teil- oder Gesamtinstallation)

Während Sie das Spiel installieren, werden Sie mehrmals dazu aufgefordert, verschiedene *Strike Commander* Disketten einzulegen. Legen Sie die angeforderte Diskette ein und drücken Sie eine beliebige Taste, um mit der Installation fort-zufahren.

Während des Installationsprozesses werden außerdem Mapdateien erstellt und abgespeichert. Aus diesem Grund müssen Sie sich eine Weile gedulden, bevor die Installation abgeschlossen ist. Sie können sich in dieser Zeit mit den Flug-kontrollen in der Anleitung vertraut machen. Nach Beenden der Installation wird Ihnen mitgeteilt, ob der Installationsprozeß erfolgreich abgeschlossen wurde oder nicht.

Sollte die Installation aus irgendeinem Grund nicht erfolgreich sein, wird eine Fehleranzeige Sie über das vorliegende Problem informieren. Der Abschnitt **Troubleshooting** klärt Sie über häufig vorkommende Schwierigkeiten auf und schlägt entsprechende Lösungsmöglichkeiten vor.

Wenn Sie mit Ihrer Konfiguration zufrieden sind, die Installation selbst aber noch nicht begonnen hat, wird das Installationsprogramm Ihnen eine Frage stellen. Die Antwort finden Sie im **Sudden Death** Handbuch (diese Frage wird gestellt, um Kopierschutz zu gewährleisten). Sie müssen diese Frage (innerhalb drei Versuchen) richtig beantworten, bevor das Program mit der Installation fortfährt. (Das ist das einzige Mal, das *Strike Commander* Ihnen Fragen zur Garantie des Kopierschutzes stellt).

Optimierung Ihres Systems

Sollten Sie dabei Schwierigkeiten haben, das *Strike Commander* Programm laufen zu lassen, müssen Sie unter Umständen eine eigene Startdiskette erstellen oder die Anzahl Ihrer arbeitsspeicherresidenten Programme (TSRs) verringern.

Erstellen einer Startdiskette

Legen Sie eine leere Diskette in das Laufwerk A: ein, um eine Startdiskette zu erstellen. Auf die DOS Eingabeaufforderung hin tippen Sie:

FORMAT A: /S [Enter].

Sobald die DOS Eingabeaufforderung erneut auf Ihrem Bildschirm erscheint und die Format-tierung abgeschlossen ist, tippen Sie:

EDIT A:\CONFIG.SYS [Enter].

Sobald das neue Menüfenster erscheint, können Sie das Speicherverwaltungssystem, das Sie benutzen (wenn überhaupt), von der unten aufgeführten Liste wählen und die aufgeführten Befehle unter dem System eingeben:

Keine erweiterte Speicherverwaltung:

```
FILES=25
BUFFERS=25
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /P
```

EMS386:

```
FILES=25
BUFFERS=25
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2592
DOS=HIGH
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /P
```

QEMM:

```
FILES=25
BUFFERS=25
DEVICE=C:\QEMM\QEMM386.SYS
DOS=HIGH
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /P
```

Nach der Eingabe dieser Zeilen sollten Sie die Datei verlassen und abspeichern. Geben Sie dazu den folgenden Befehl ein:

[Alt][F]
[X]
[Y]

Sie benötigen außerdem eine AUTOEXEC.BAT Datei auf Ihrer Startdiskette. Tippen Sie dazu:

EDIT A:\AUTOEXEC.BAT [Enter].

Dann geben Sie bitte die folgenden Zeilen ein:

```
C:\DOS\SMARTDRV.EXE 256
C:
CD \(Verzeichnis)
SC
```

Mit (Verzeichnis) ist das Verzeichnis gemeint, in das Sie *Strike Commander* installiert haben - wenn Sie das Spiel z.B. in das von uns vorgegebene Verzeichnis installiert haben, würde die dritte Zeile folgendermaßen lauten:

```
CD \SC
```

Je größer die Nummer hinter SMARTDRV.EXE, desto besser läuft *Strike Commander*. Für eine Maschine mit 8 Megabytes empfehlen wir 2048. Schließen Sie diese Datei und speichern Sie sie ab, indem Sie tippen:

[Alt][F]
[X]
[Y]

Legen Sie die Startdiskette in das gewählte Laufwerk ein und lassen Sie Ihren Computer neu anlaufen, wenn Sie *Strike Commander* spielen wollen.

Wenn Sie Ihren Computer mit dieser Startdiskette neu anlaufen lassen, sollten Sie in der Lage sein, *Strike Commander* ohne Schwierigkeiten zu spielen.

Abänderung Ihres Systems

Wenn Sie im Umgang mit Computern erfahren sind, wollen Sie unter Umständen Ihre System-konfiguration ändern, um mehr Speicherplatz freizumachen. Wir empfehlen Ihnen jedoch, eine eigene Startdiskette zu erstellen (siehe **Erstellen einer Startdiskette**). Vorgenommene Änderungen an den CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT Dateien können problematisch sein. Wir sind nicht in der Lage, Ihnen bei derartigen Schwierigkeiten behilflich zu sein.

CONFIG.SYS

Die oben aufgeführten CONFIG.SYS Dateien sollten Ihr System für das Spielen von *Strike Commander* optimal konfigurieren. Wählen Sie diejenige der drei aufgeführten CONFIG.SYS Dateien, die Ihrer erweiterten Speicherkonfiguration entspricht.

Ihre CONFIG.SYS Dateien sollte für alle Speicherkonfigurationen die folgenden Zeilen enthalten:

```
DOS=HIGH
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /P
```

Wenn Ihr System unter EMM386 läuft, können Sie mit dem LOADHIGH Befehl andere Geräte-steuerprogramme in Ihren Schattenspeicher laden. Unter QEMM lautet derselbe Befehl LOADHI.

Wenn Sie QEMM benutzen, können Sie sich auch des *Optimize* Programms bedienen, um Ihre Systemvorgaben zu optimieren. Genaueres zu diesem Thema finden Sie in Ihrer QEMM Dokumentation.

Keine der oben aufgeführten Konfigurationen unterstützt eine Maus. Fügen Sie die folgende Zeile zu einer der oben aufgeführten CONFIG.SYS Dateien hinzu, um Ihren Maustreiber einzuschließen:

```
DEVICE:=C:\MOUSE\MOUSE.SYS
```

(Je nach Lage Ihres Maustreibers müssen Sie den Pfad unter Umständen abändern.)

AUTOEXEC.BAT

Sie sollten nicht nur die Größe Ihrer CONFIG.SYS Datei verringern, sondern auch Ihre AUTOEXEC.BAT Datei auf das Minimum reduzieren. Sie benötigen eigentlich nur eine Zeile in Ihrer AUTOEXEC.BAT Datei:

SMARTDRV.EXE 256

Je größer die Nummer hinter *smartdrv.exe* desto besser läuft *Strike Commander*. Für eine Maschine mit 8 Megabytes empfehlen wir 2048.

Sie müssen*SmartDrive* nicht unbedingt laufen lassen, aber ohne *SmartDrive* dauert die Installation länger und *Strike Commander* wird mehr Zeit damit verbringen, Informationen von Ihrer Festplatte aufzurufen.

EINE ANMERKUNG FÜR 386 KUNDEN

Strike Commander bietet Ihnen das beste Spielerlebnis, das zur Zeit auf dem Gebiet der Flugsimulatoren für den Personalcomputer zu haben ist. Wir haben es uns zum Ziel gemacht, bisher unerreichten Realismus auf den Bildschirm zu zaubern und dabei die Fähigkeiten Ihres Computers voll auszunutzen.

Strike Commander wurde in Hinblick auf einen 486 Computer entworfen und für einen 386 optimiert. Es besteht jedoch selbstverständlich ein Unterschied in der Spielgeschwindigkeit beider Maschinen. Damit Sie Ihr Spiel in vollen Zügen genießen können, haben wir mehrere Optionen geschaffen, die Ihnen besonders auf einem 386 von großem Nutzen sein werden.

Sie können die Spielgeschwindigkeit erhöhen, indem Sie die Detailliertheit in den Options-fenstern abändern. Drücken Sie dazu einfach während jedes beliebigen Flugabschnitts des Spiels [Alt][O] (Genaueres siehe **Spielanleitung in Sudden Death**). Desto weniger Detail Sie in Kauf nehmen, desto schneller wird die Bildabfolge im Spiel (eine schnellere Bildabfolge läßt die Grafiken auch gleichmäßiger erscheinen). Experimentieren Sie ruhig mit den Optionsfenstern und ent-scheiden Sie sich für den optimalen Kompromiß zwischen Schnelligkeit und grafischer Vollendung.

Wir sind uns darüber im Klaren, daß geringere Detailliertheit dem Spiel ein wenig Realismus nimmt, aber wir sind dennoch überzeugt, daß *Strike Commander* der beste Flugsimulator ist, den Sie jemals gespielt haben.

TROUBLESHOOTING

Es kann schon einmal vorkommen, daß beim Installationsprozeß ein Fehler passiert. Wir haben unten einige der häufigsten Fehleranzeigen aufgeführt und weisen Sie auf mögliche Lösungen Ihres Problems hin.

Hilfestellung während der Installation. Einige dieser Informationen sind auch in der Hilfsoption im Installationsprogramm enthalten. Sie können dieses Hilfestellung jederzeit aufrufen, indem Sie die [F1] Taste drücken.

"The version of DOS on your machine is too old to run Strike Commander."

(Die DOS Version auf Ihrem Computer ist zu alt, um *Strike Commander* zu unterstützen.) Sie benötigen DOS Version 5.0 oder mehr. Neue DOS Versionen sind in fast allen Computer-fachhandlungen erhältlich. *Strike Commander* wurde mit Version 5.0 voll durchgetestet.

Strike Commander wurde nicht mit DOS 6.0 getestet. Obwohl wir keine Schwierigkeiten erwarten, kann volle Kompatibilität nicht garantiert werden. DOS 3.3 oder höher *könnte unter Umständen* funktionieren, wenn Ihnen nach der DOS Eingabeaufforderung 586K oder mehr zur Verfügung stehen.

"The CPU detected on this machine is not compatible with Strike Commander. You need an 80386 or better to install and play Strike Commander."

(Die Zentraleinheit dieses Computers ist mit *Strike Commander* nicht kompatibel. Sie benötigen mindestens eine 80386 ZE, um *Strike Commander* zu installieren und zu spielen.) *Strike Commander* erfordert einen Computer mit einer ZE von mindestens 386 Qualität (wir empfehlen eine 486 ZE). Ältere ZE's verfügen leider nicht über die für *Strike Commander* erforderliche Ver-arbeitungskapazität.

Wenn Sie die erforderliche ZE noch nicht besitzen, benötigen Sie eine ZE Erweiterung, um *Strike Commander* spielen zu können. Sollten Sie jedoch über eine 386ZE oder besser verfügen und trotzdem diese Fehleranzeige zu sehen bekommen, dann versuchen Sie erneut zu installieren. Wenn Sie danach immer noch mit dieser Anzeige konfrontiert werden, ist Ihr Prozessor möglicherweise defektiv.

Wenn Sie einen 386 Computer besitzen, dann kann es sich bei diesem Defekt möglicherweise um die "Step B" Version des Intel 386 Chips handeln. Der Step B Chip ist eine frühe Version des 386 und ist mit mancher PC Software nicht kompatibel. Mit diesem Chip können Sie *Strike Commander* nicht zuverlässig spielen. Wenn Ihr Computer mit einem Step B Chip arbeitet, müssen Sie sich im Computerfachhandel eine ZE Erweiterung besorgen, bevor Sie *Strike Commander* spielen können.

"Could not copy files from the floppy to the hard drive."

(Dateien konnten nicht von Ihrer Floppy Diskette auf Ihre Festplatte kopiert werden.) Obwohl diese Fehleranzeige möglicherweise auf einen Fehler im Laufwerk hindeutet, bedeutet diese Nachricht meistens, daß es sich um einen Fehler beim Ablesen handelt. Sehen Sie nach, ob die Installationsdiskette richtig in das Laufwerk eingelegt ist und ob das Laufwerk fachgemäß verschlossen ist und versuchen Sie dann erneut zu installieren.

"Not enough drives. Found only ___ drives on this computer."

(Nicht genügend Laufwerke. Nur ___ Laufwerke gefunden.) Das Installationsprogramm versucht, alle Laufwerke zu entdecken, die an Ihren Computer angeschlossen sind. Aus irgendeinem Grund kann es entweder ein Diskettenlaufwerk oder die Festplatte nicht finden.

Seien Sie sicher, daß Ihr Computer über die richtige Konfiguration verfügt. Überprüfen Sie die Anschlußstellen zwischen Ihrem Computer und Ihren Laufwerken. Versuchen Sie erneut zu installieren.

"One of the configuration files either could not be located, or could not be created."

(Eine der Konfigurationsdateien konnte entweder nicht gefunden oder nicht erstellt werden.) Das Programm ist auf einen Fehler in einer Konfigurationsdatei für die Installation gestoßen. Für gewöhnlich handelt es sich dabei um eines der folgenden Probleme:

(1) Eine Datei, die das Installationsprogramm zur Auswertung der Konfiguration Ihres Computers benötigt, konnte nicht gefunden werden. Die Datei kann unter Umständen fehlerhaft sein, oder aber auch gelöscht oder an einen anderen Ort bewegt worden sein. Vielleicht hat sich die Verzeichnis-struktur Ihres Computers seit der letzten Installation geändert.

(2) Das Installationsprogramm war nicht in der Lage, eine Konfigurationsdatei zu erstellen. Die Festplatte könnte voll ausgelastet sein oder aber auch unentdeckte Fehler bergen. Es ist auch möglich, daß es sich um ein Speicherproblem Ihres Computers handelt, das das Installations-programm abbrechen läßt.

Seien Sie sicher, daß Sie sich in dem Verzeichnis befinden, in dem Sie *Strike Commander* bereits installiert haben oder in dem sich das Installationsprogramm befindet. Stellen Sie außerdem fest, ob Ihr Laufwerk nicht auf Nur-Lese-Zugriff eingestellt ist. Tippen Sie dazu ATTRIB und versichern Sie sich, daß neben Ihrem derzeitigen Verzeichnis kein R steht. Versuchen Sie dann, erneut zu installieren.

"Could not create the Strike Commander Directory."

(*Strike Commander* Verzeichnis konnte nicht erstellt werden.) Entweder Sie verfügen nicht über genügend Speicherkapazität auf Ihrem Laufwerk, oder Sie haben versucht, mit einer Diskette zu installieren, die auf Nur-Lese-Zugriff eingestellt ist. Das sollte eigentlich nur dann zum Problem werden, wenn Sie auf oder mit einem Netzwerk laden. Ermitteln Sie Ihre derzeitige Speicherkapazität, indem Sie MEM tippen. Die dritte Zeile muß mehr als 600,000 (586K) anzeigen. Tippen Sie ATTRIB, um den Schreibschutz zu überprüfen. Ein R neben einem Verzeichnis zeigt an, daß es auf Nur-Lese-Zugriff eingestellt ist.

Es ist keineswegs empfehlenswert, *Strike Commander* zu laden, während Sie an ein Netzwerk angeschlossen sind. Sie können sogar mehr Speicherkapazität erreichen, wenn Sie sich vom Netzwerk abmelden.

Speicherprobleme

Wir haben versucht, Ihnen bei der Konfiguration der Speicherkapazität Ihres Systems möglichst viel Arbeit zu ersparen. Bedenken Sie jedoch, daß *Strike Commander* in der Laufbahn ORIGINS das Spiel mit den bisher höchsten Speicher-anforderungen ist. Aus diesem Grund sind manche Abänderungen Ihrer Speicher-konfiguration unter Umständen unvermeidlich. *Strike Commander* stellt sehr hohe Anforderungen an die Speicherkapazität Ihres Computers. Deshalb wollen wir hier eventuelle Speicher-probleme und ihre Lösungsmöglichkeiten gesondert behandeln. Obwohl die unten aufgeführten Fehleranzeigen oft auf unter-schiedliche Speicherprozesse Ihres Computers zurückzuführen sind, haben diese Probleme alle eine Gemeinsamkeit: *Strike Commander* benötigt unter Umständen mehr Speicherkapazität.

"The total amount of memory detected is not enough to run Strike Commander. You need at least 4 megabytes of total memory to install and play Strike Commander."

(Die ermittelte Gesamtkapazität des Speichers genügt nicht, um *Strike Commander* zu betreiben. Sie benötigen mindestens 4MB Speicherkapazität, um *Strike Commander* zu installieren und zu spielen.) Wenn Ihr Computer nicht über 4MB verfügt und Sie noch Platz auf Ihrer Maschine haben, müssen Sie zusätzlichen Speicher installieren. Eine derartige Erweiterung des Internspeichers ist in fast allen Computer-fachhandlungen erhältlich.

"The expanded/extended memory detected on this computer is insufficient to continue with the installation process. 2100K is needed."

(Die erweiterte Speicherkapazität auf diesem Computer genügt nicht, um die Installation erfolgreich durchzuführen. 2100K werden benötigt.) *Strike Commander* kann mit Hilfe der meisten erweiterten Speicherbetreiber (EMS und XMS) die benötigte Speicherkapazität erreichen. Wenn Sie keinen dieser Betreiber installiert haben, kann *Strike Commander* den erweiterten Arbeitsspeicher auch direkt nutzen.
Für gewöhnlich verfügt ein Computer mit 4MB über 640K DOS Speicherkapazität und darüber hinaus über 3MB erweiterten Speicher. Sie müssen sich vergewissern, daß Sie neben dem normalen DOS Speicher zusätzlich über mindestens 2100K (2.1MB) erweiterten Speicher verfügen.

Wenn Sie einen EMS Betreiber benutzen, muß dieser Sie mit mindestens 2100K EMS Speicherplatz versorgen können. Die meisten EMS Betreiber werden automatisch so konfiguriert, daß Sie die Speicherkapazität Ihres Computersystems voll ausnutzen. EMM386.EXE (Der Betreiber, der mit *MS-DOS v5.0* geliefert wird) muß jedoch eigens von Ihnen konfiguriert werden.

Die vorgegebene Speicherkapazität mit EMM386 beträgt nur 256K. Tippen Sie EDIT CONFIG.SYS nach der DOS Eingabeaufforderung, um den erforderlichen Speicher freizumachen. Fügen Sie die Zeile

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2592

zu Ihrer CONFIG.SYS Datei hinzu. Wenn in Ihrer CONFIG.SY Datei bereits eine Zeile steht, die DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE... lautet, müssen Sie diese Zeile außer Kraft setzen, indem Sie am Anfang der Zeile REM tippen. Genauere Angaben zur Konfigurierung der Speicher-kapazität Ihres Systems finden Sie in Ihrem MS-DOS Bedienungshandbuch.

Wenn Ihnen jedoch die erforderliche Speicher-kapazität zur Verfügung steht und *Strike Commander* trotzdem nicht funktioniert, wird die Speicherkapazität wahrscheinlich bereits von einem anderen Programm genutzt oder Ihr EMS Betreiber ist nicht richtig konfiguriert.

Sehen Sie in Ihren AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS Dateien nach, ob andere Programme geladen sind, die ebenfalls erweiterte Speicher-kapazität nutzen. Meistens handelt es sich dabei um Cache-Programme, aber erweiterte Speicher-kapazität wird auch von anderen Programmen genutzt.

SmartDrive, unter *Windows*, benutzt 1MB vorgegebenen Schattenspeicher. Sie müssen diese Vorgabe also in Ihrer CONFIG.SYS Datei abändern. Die Zeile SMARTDRIVE.EXE 256 beschränkt Ihren Cache auf 256K und überläßt *Strike Commander* den restlichen Speicher.

Wenn Sie mehr darüber wissen wollen, wie man speicherresidente Programme beseitigt oder den vorhandenen Speicher optimal nutzt, dann lesen Sie den Abschnitt **Optimierung Ihres Systems.**

"Not enough DOS memory detected. 586K are required to play Strike Commander."

(Nicht genügend DOS Speicherkapazität. Für das Spielen von *Strike Commander* sind 586 Kilobytes erforderlich.) Verringern Sie die Anzahl Ihrer speicherresidenten Programme oder erstellen Sie eine Startdiskette (Genaueres finden Sie unter **Optimierung Ihres Systems**.).

Sie können *Strike Commander* trotzdem auf Ihrer Festplatte installieren, aber Sie müssen die mangelnde Speicherkapazität beheben, um *Strike Commander* spielen zu können.

Geben Sie MEM nach der DOS Eingabe-aufforderung ein, um festzustellen, über wieviel Speicherkapazität Sie verfügen. Der Betrag in der dritten Zeile muß mindestens 600,000 Bytes (586K) betragen.

"The EMS driver currently installed is not VCPI compliant."

(Der derzeitig installierte EMS Betreiber läßt sich nicht mit dem VCPI vereinbaren.) *Strike Commander* läuft im geschützten Zustand. Wenn Ihr EMS Betreiber sich nicht mit Ihrem VCPI (Virtual Control Program Interface) vereinbaren läßt, dann kann *Strike Commander* nicht in den geschützten Zustand umschalten, um zu laufen. Wenn Sie*EMM386.SYS* (wird mit *MS-DOS* 4.x geliefert) betreiben, müssen Sie es aus Ihrer Konfiguration entfernen. Öffnen Sie dazu Ihre CONFIG.SYS Datei und tippen Sie REM vor der DEVICE= Zeile, die den Begriff EMM386 enthält. Wenn Ihre Zeile z.B. folgendermaßen lautet:

- DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2592

müssen Sie lediglich REM hinzufügen:

- REM DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2592

Starten Sie Ihren Computer neu. Nachdem Sie *Strike Commander* gespielt haben, müssen Sie das REM am Anfang dieser Zeile in Ihrer CONFIG.SYS Datei löschen und erneut laden. Es wäre wahrscheinlich einfacher, eine Startdiskette zu erstellen. Sehen Sie dazu unter **Optimierung Ihres Systems** weiter oben nach.

OS/2 funktioniert nicht mit VCPI. Sie können *Strike Commander* also nicht unter OS/2 oder von einem OS/2 DOS Fenster aus laufen lassen.

Wenn Ihr EMS Betreiber nicht auf EMS Aufrufbefehle reagiert, sollten Sie sichergehen, daß Sie nicht den Befehl NOEMS in der Zeile stehen haben, in der Sie den EMS Betreiber laden.

Anmerkung für Kunden mit DOS 6:

Wenn Sie nach der Installation von *Strike Commander* DOS Version 6 auf Ihrem Computer installieren, müssen Sie das Spiel erneut installieren. Das Installationsprogramm wird neue Dateien über die alten Dateien in Ihrem Spielverzeichnis schreiben und dabei Ihre abgespeicherten Spiele intakt lassen.



An Electronic Arts® Company

90 Heron Drive, Langley, Berkshire, England, SL3 8XP

Strike Commander® Referenzkarte

FLUGZEUGKONTROLLE PER KEYBOARD

WAFFEN

Taste	Funktion
" (Ä)	Leuchtkörper abwerfen
; (Ö)	Störfolie abwerfen
G	Dogfight Modus ("Bordkanonen")
T	Nächstes, weiter entfernt liegendes Ziel erfassen
Shift T (↑ T)	Nächstes, näherliegendes Ziel erfassen
Ctrl T (Strg T)	Keine Zielerfassung
Y (Z)	Gewähltes Zielobjekt verfolgen (nur vom Cockpit aus)
Spacebar (Leertaste)	Gewählte Waffe abfeuern
W	Nächste Waffe auswählen
Q	Vorherige Waffe auswählen
Alt W	Waffenladung anzeigen (wenn Speichervoraussetzungen gegeben sind)
Ctrl W (Strg W)	Ausgewählte Waffe abwerfen
Shift W (↑ W)	Alle Luft-Boden-Waffen abwerfen

NAVIGATION UND FLUGMANÖVER

Taste	Funktion
1 - 5	Schubleistung um jeweils 20% ändern
6 - 0	Leistung des Nachbrenners um jeweils 20% ändern
+ (`;)	Schubleistung steigern
- (?ß\\)	Schubleistung verringern
~` (°^)	Triebwerke abstellen
← ↑ → ↓	Flugkontrolle (Luftschrauben und Rollen)
5	Steuerknüppel zentrieren (nur bei Flugzeugkontrolle per Tastenblock)
< (;,)	Linkes Seitenruder (auch ,)
> (:.)	Rechtes Seitenruder (auch .)
B	Bremsen anziehen/lösen (kontrolliert je nach Position Rad- oder Druckluftbremsen)
F	Landeklappen aus- und einfahren
L	Fahrwerk ein-/ausfahren
A	Autopilot zum Navigationszielpunkt, Landung oder Start per Autopilot
N	Navigationskarte
S	Absolute Luftgeschwindigkeit/Luftwiderstand einberechnet
Ctrl E (Strg E)	Schleudersitz

MFDs - MEHRFACHFUNKTIONSANZEIGEN

Taste	Funktion
C	Kommunikationssysteme
D	Beschädigungs- und Treibstoffanzeige
F8	Photo-MG MFD
R	Radar (der Modus richtet sich nach der gerade ausgewählten Waffe)
K	AA Einzelzielerfassung durch Radar
[,] (Ü, *+~)	hin- und wegzoomen (Bildsucher / Radar)

BILDSUCHER

Taste	Funktion
← ↑ → ↓	Um das Cockpit herumschwenken (wenn diese Option im Optionsfenster gewählt wurde)
F1	Cockpit Kamera (Frontalansicht)
F2	Kamera hinter dem Flugzeug
F3 F4 F5	Linke, rechte, und hintere Cockpit Kameras
F6	Außenbordkamera (zeigt Ihnen nacheinander alle Luftziele)
Ctrl F6 (Strg F6)	Bodenziele betrachten (zeigt Ihnen nacheinander alle Bodenziele)
F7	Ziel und Spieler im Verhältnis zueinander
F8	Photo-MG (MFD)
F9	Photo-MG
F10	Waffenkamera
[,] (Ü, *+~)	hin- und wegzoomen (Bildsucher / Radar)

ANDERE FLUGZEUGKONTROLLEN

THRUSTMASTER WAFFENKONTROLLSYSTEM

Haupteinheit.................Drosselungskontrolle
Schalter 1.......................Leuchtkörper
Schalter 2.......................Störfolie
Schalter 3.......................Zielobjekt auswählen
Schalter 4.......................Waffe auswählen
Schalter 5.......................Landeklappen
Schalter 6.......................Bremsen
Schalter 7a.....................AA/AG Radar
Schalter 7b.....................(keine Funktion)
Schalter 7c.....................Dogfight Kippschalter

THRUSTMASTER FLUGKONTROLLSYSTEM

Hauptjoystick...............Kontrolle über das Flugzeug
Oberer Joystick............Um das Cockpit herumschwenken (wenn diese Option im Optionsfenster aktiviert wurde)
Abzug.............................Ausgewählte Waffe abfeuern
Obere Taste...................Waffe auswählen (wenn kein WCS vorhanden) oderr Zum Cockpitblickwinkel zurückkehren
Mittlere Taste...............Navigationskarte
Untere Taste..................Autopilot

KONTROLLE PER JOYSTICK

Joystick..........................Kontrolle über das Flugzeug
Taste 1............................Ausgewählte Waffe abfeuern
Taste 2............................Um das Cockpit herumschwenken (Taste drücken und gleichzeitig Joystick bewegen)

KONTROLLE PER MAUS

Maus...............................Um das Cockpit herumschwenken (wenn der Joystick aktiviert ist) *oder* Kontrolle über das Flugzeug (wenn kein Joystick aktiviert ist)
Linke Taste....................Ausgewählte Waffe abfeuern
Rechte Taste..................Um das Cockpit herumschwenken

SPIELEINSTELLUNGEN

Alt J	Joystick ausrichten
Alt M	Musik an/aus
Alt O	Spieloptionen (Detail, Schwierigkeitsgrad, etc.)
Alt P	Pause
Alt S	Sound an/aus
Alt X	Zurück zu DOS, ohne zu speichern
Shift Tab (⇧ ⇆)	Zeitbeschleunigung: 1x, 2x, 4x (wird nach Eingabe des Befehls automatisch beibehalten)
Tab (⇆)	Turbozeit (hält an, solange die Tab Taste niedergehalten wird)
← ↑ → ↓	Gegenstände aus jedem Blickwinkel betrachten

Anmerkung: Alle in Klammern angegebenen Kontrolltasten beziehen sich auf die deutsche Tastatur.



R96151GY